

ОТЗЫВ

об автореферате диссертации Казаковой Натальи Юрьевны «Гейм-дизайн (художественно-проектный подход к созданию цифровой игровой среды)», представленной на соискание ученой степени доктора искусствоведения по специальности 17.00.06 — «Техническая эстетика и дизайн»

Гейм-дизайн представляет собой проектный феномен, недостаточно изученный отечественной теорией дизайна. Данный жанр проектного творчества в авангарде актуальных технологических и стилевых художественно-проектных видов деятельности. Актуальность темы обусловлена принципиально новым подходом, позволяющим исследовать и определять проблемы гейм-дизайна и специфику цифровых игровых проектов в целом.

Казаковой Н.Ю. инициирована разработка основ теории и методологии гейм-дизайна как жанра художественно-проектной деятельности, где впервые понятие «гейм-дизайн» предстало в качестве объекта комплексного анализа, выявляющего его особенности, определяющего цели и задачи исследования и обозначающего его роль в контексте современной проектной культуры. В рамках художественно-проектного подхода к разработке цифровой игровой среды осуществлено структурирование разносторонних аспектов игрового дизайн-проекта, подлежащих созданию. Казаковой Н.Ю. проведены анализ и систематизация формообразующих и стилеобразующих факторов, обуславливающих процесс художественного проектирования цифровой предметно-пространственной среды; разработан поэтапный системный подход к созданию цифровой игровой среды с целью повышения ее художественно-эстетических и эргономических свойств; определена типология, жанровая и видовая классификация игровой деятельности; выявлены аксиологические и социокультурные аспекты игр в цифровой и нецифровой формах; выявлены особенности применения художественного инструментария и принципов различных видов искусства при создании цифровой среды с целью повышения эмоциональной насыщенности и содержательности игрового процесса установлена взаимозависимость развития технологий и визуального ряда цифровых игр. Отдельной заслугой является выявление диалектики взаимосвязи традиционных и новаторских подходов, применяемых в процессе художественного проектирования современной игровой среды, созданной на базе инновационных и высокотехнологичных цифровых платформ. Основные положения диссертации, выносимые на защиту, достоверны и обладают научной новизной. Научная новизна и достоверность теоретических положений в достаточной степени отражены в публикациях автора.

Оценивая работу по материалам автореферата в целом, следует подчеркнуть, что она представляет собой самостоятельную завершённую фундаментальную работу, основополагающие научные выводы которой сформулированы и обоснованы соискателем на базе обширных авторских научных исследований. Таким образом, диссертационная работа является законченной научно-квалификационной работой и в целом соответствует требованиям ВАК при Министерстве образования и науки РФ, предъявляемым к докторским диссертациям, а ее автор - Казакова Наталья Юрьевна заслуживает присуждения ученой степени доктора искусствоведения по специальности 17.00.06 — «Техническая эстетика и дизайн».

Начальник отдела по проблемам и приоритетам
социальной сферы Научно-исследовательского
института технической эстетики ФГБОУ ВО «МТУ»
МИРЭА, доктор психологических наук

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Московский технологический университет» МИРЭА. 119454 Москва, просп. Вернадского, дом 78 тел. 8 499 215 65 65 , e-mail: mirea@mirea.ru, www.mirea.ru



Т.Н.Горобец

Горобец Т.Н.
Верующий специалист
Савельев У.Б.